

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam Peraturan Pemerintah No.29 Tahun 1990 tentang pendidikan Menengah pada pasal 3 Ayat 2 menyebutkan bahwa pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Oleh karena itu, menyiapkan seorang siswa agar memiliki keterampilan yang memadai untuk memasuki dunia kerja adalah orientasi utama dari Sekolah Menengah Kejuruan(SMK). SMK menyediakan berbagai jenis jurusan demi menyediakan tenaga kerja profesional di masyarakat. Seiring dengan bergesernya era manusia menjadi era informasi, SMK-pun berusaha untuk menyesuaikan diri dengan membuka berbagai jurusan di bidang teknologi informasi, salah satunya Rekayasa Perangkat Lunak(RPL) dan Teknik . Sesuai dengan tujuan SMK yang berusaha mengembangkan sikap profesionalisme siswa di suatu pekerjaan maka siswa yang mengambil jurusan RPL di SMK juga harus mempunyai sikap profesional. Salah satu kemampuan yang paling dibutuhkan siswa RPL untuk menjadi seorang profesional adalah kemampuan siswa dalam hal pemrograman.

Pemrograman menjadi hal yang penting bagi siswa jurusan RPL karena tujuan utama jurusan RPL adalah membuat siswa mampu mengembangkan suatu perangkat lunak atau program komputer yang baik. Menurut Munir(2011) pemrograman adalah kegiatan merancang dan menulis program komputer. Sehingga belajar pemrograman menjadi hal yang wajib untuk membuat siswa dapat merancang dan mengembangkan sebuah perangkat lunak.

Pentingnya pemrograman seperti yang disebutkan di atas membuat pengajaran pemrograman pada jurusan RPL dilakukan secara bertahap pada beberapa mata pelajaran. Salah satu pelajaran yang menjadi fondasi dalam

pengajaran pemrograman adalah mata pelajaran pemrograman dasar. Pada mata pelajaran ini siswa akan dikenalkan pada pemrograman mulai dari jenis-jenis bahasa pemrograman, konsep dasar pemrograman dan fungsi-fungsi umum pada pemrograman sehingga tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa memahami mata pelajaran berikutnya khususnya yang terkait pemrograman dan umumnya terkait kemampuan siswa dalam mengembangkan perangkat lunak.

Melihat begitu besarnya dampak mata pelajaran pemrograman dasar pada siswa jurusan RPL di SMK maka sudah seharusnya tingkat pemahaman siswa dan proses pembelajaran pada pelajaran ini lebih diperhatikan. Tetapi, dari penyebaran angket yang dilakukan peneliti di SMKN 2 Bandung, dengan responden 35 siswa, 71,4% siswa menyatakan pemrograman dasar adalah pelajaran yang sulit dan 2,9% menyatakan sangat sulit.

Dari hasil angket diatas juga penulis menanyakan penyebab siswa kesulitan dalam belajar pemrograman dasar. Pada pertanyaan ini siswa dapat memilih lebih dari satu jawaban dari pilihan yang disediakan penulis, dari pertanyaan itu data yang didapatkan penulis tentang penyebab kesulitan siswa adalah 65,7% Materi terlalu abstrak(sulit untuk dibayangkan), 74,3% memilih penjelasan guru sulit untuk dipahami, 45,7% memilih pembelajaran yang kurang menarik, 14,3% memilih tidak adanya media atau alat bantu pembelajaran, 5,7% memilih lainnya.

Dari hasil angket diatas, penulis beranggapan bahwa hal yang menjadi masalah utama adalah proses penyampaian materi yang dilakukan oleh guru sehingga membuat siswa kesulitan untuk memahami pelajaran dan merasa kurang tertarik. Perubahan cara penyampaian materi seperti penggunaan bantuan multimedia dalam pembelajaran bisa menjadi alternatif

Multimedia adalah salah satu alat pembelajaran yang bisa digunakan membantu proses pembelajaran. Seperti yang ditulis Munir (2012), bahwa secara umum multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Pendidikan bisa mengolah

multimedia menjadi barang yang bisa digunakan dalam pembelajaran yang membuat siswa merasa senang.

Bentuk lain multimedia yang paling digemari oleh seorang siswa adalah *game*. *Game* yang memberikan jalan cerita dan tantangan yang berdeda-beda memberikan daya pikat tersendiri bagi seorang siswa dan membuat siswa menyukai *game*. Melihat potensi *game* yang menjadi salah satu hal yang digemari oleh siswa maka penggunaan *game* sebagai alat bantu pembelajaran bisa menjadi sebuah alternatif yang bisa digunakan oleh seorang guru.

Berdasarkan masalah dan penjelasan yang telah dipaparkan, peneliti memutuskan untuk memilih mata pelajaran Pemrograman Dasar untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan membuat “Rancang Bangun Multimedia *Role Playing Game* Berbantuan Model Pembelajaran *Concept Attainment* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK”.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang seperti yang sudah dijelaskan di atas, ada beberapa permasalahan yang akan dibahas pada proposal ini, yaitu:

- a. Bagaimana cara membangun multimedia *Role Playing Game* berbantuan metode *Concept Attainment* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar?
- b. Bagaimana pengaruh multimedia *Role Playing Game* menggunakan model *Concept Attainment* terhadap peningkatan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran Pemrograman Dasar?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia *Role Playing Game* menggunakan model *Concept Attainment* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran Pemrograman Dasar?

1.3. Lingkup Masalah

Untuk memfokuskan penelitian, perlu adanya batasan-batasan untuk pembahasan masalah. Berikut batasan masalah pada penelitian ini:

- a. Materi pada multimedia ini adalah materi pada mata pelajaran Pemrograman Dasar
- b. Penelitian ini diperuntukkan untuk siswa SMK Kelas X pada Jurusan RPL atau TKJ.

1.4. Tujuan Penelitian

- a. Membangun multimedia *Role Playing Game* berbantuan *Concept Attainment* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.
- b. Menganalisa pengaruh multimedia *Role Playing Game* menggunakan model *Concept Attainment* terhadap peningkatan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.
- c. Menganalisa respon siswa terhadap multimedia *Role Playing Game* menggunakan model *Concept Attainment* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi Guru/Dosen

Memberikan strategi baru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa SMK pada pembelajaran Pemrograman Dasar.

- b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih melalui multimedia interaktif *Role Playing Game* menggunakan model *Concept Attainment*.

c. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan sebagai pengalaman dan bahan masukan bagi peneliti sebagai calon pendidik dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mengembangkan media pembelajaran dan model pembelajaran untuk siswa SMK, serta dapat menjadi referensi untuk mengembangkan atau membuat media pembelajaran yang lebih baik.

1.6. Sistematika Penulisan

Struktur organisasi ini merupakan gambaran tentang isi skripsi secara keseluruhan berikut dengan pembahasan dari isi skripsi setiap bab nya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang mendasari penulis dalam melakukan pengembangan multimedia *role playing game* berbantuan model pembelajaran *concept attainment*, rumusan masalah yang berisi tentang hal-hal yang akan dibahas penulis pada penelitian, lingkup masalah yang membatasi penelitian pada pelajaran pemrograman dasar pada kelas X SMK, tujuan penelitian yang berisi tentang hal-hal yang ingin penulis capai dari pengembangan multimedia *role playing game* berbantuan *concept attainment* dari rumusan masalah yang telah dibuat, manfaat penelitian yang berisi tentang harapan penulis tentang manfaat yang dapat dihasilkan dari penelitian ini dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan tentang teori yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Sebagai tinjauan terhadap beberapa literatur terkait dengan topik penelitian meliputi teori mengenai multimedia, *game*, model pembelajaran *concept attainment*, pemahaman, serta tentang mata pelajaran pemrograman dasar.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang jenis dan sumber data serta langkah-langkah penelitian yang akan menjadi petunjuk dalam proses penelitian sampai dengan instrumen apa saja yang diperlukan disertai dengan teknik analisis data yang digunakan. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan multimedia Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) yang dikemukakan Munir(2012)

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian. Pada sub-bab hasil penelitian berisi tentang proses pengembangan multimedia dimulai dengan tahap analisis masalah pada proses pembelajaran dan analisis kebutuhan dari multimedia yang akan dibuat, tahap desain dan tahap pengembangan multimedia dari hasil analisis yang didapat, tahap implementasi multimedia di sekolah, dan tahap penilaian multimedia yang berisi tentang pengolahan data yang didapat pada tahap implementasi. Pada sub-bab pembahasan berisi tentang pembahasan dari hasil penelitian yang didapat.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang didasarkan dari rumusan yang telah dibuat sebelumnya dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian dan arah untuk penelitian yang serupa kedepannya.